Wii™

WARIO LAND™

THE SHAKE DIMENSION

SPIELANLEITUNG

Art. Nr. 2123840M 0808/ZI [1006/NOE-D/RVL]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher sein kannst, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.

Wir danken dir, dass du dich für die WARIO LAND™: THE SHAKE DIMENSION-Disc für dein Wii™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc oder des Zubehörs unbedingt die Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitshinweise.

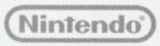
Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50HZ (576i)- ALS AUCH DEN 60HZ (480i)-MODUS.

WICHTIGER RECHTSHINWEIS

DIESES NINTENDO-SPIEL IST NICHT FÜR DEN GEBRAUCH MIT ILLEGALEM ZUBEHÖR VORGESEHEN. DURCH DEN GEBRAUCH SOLCHEN ZUBEHÖRS ERLISCHT DIE NINTENDO-PRODUKTGARANTIE. DAS KOPIEREN JEGLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

DIESES SPIEL WIRD IN DOLBY PRO LOGIC II WIEDERGEGEBEN. UM SPIELE, DIE MIT DEM DOLBY SURROUND PRO LOGIC II-LOGO GEKENNZEICHNET SIND, WIEDERZUGEBEN, IST EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC II-, DOLBY SURROUND PRO LOGIC- ODER DOLBY SURROUND PRO LOGIC IIx-RECEIVER ERFORDERLICH. DIESE RECEIVER SIND SEPARAT ERHÄLTLICH.



© 2008 NINTENDO.

TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.

© 2008 NINTENDO.

Inhalt

Handlung und Figuren 6
Steuerung 8
Legen wir los! 9
Jetzt fang schon an zu spielen! 12
Worum geht's hier überhaupt? 14
Abenteuer, wir kommen! 16
Was ich alles kann! 18
Falls du nicht weiterweißt! 24

Update des Wii-Systems

Hinweis: Wenn du die Disc das erste Mal in deine Wii™-Konsole einschiebst, wird überprüft, ob dein Wii-System auf dem aktuellsten Stand ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Bildschirm für das Update des Wii-Systems**. Wähle O.K., um fortzufahren.

Beachte bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des Wii-Systems verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.

Spieldaten speichern 10

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig die englische Sprache verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlage in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

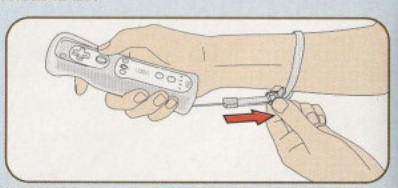
Optimiere deine Einstellungen

„Dass mein Spiel absolute Spitze ist, muss ich nicht weiter betonen. Aber du kannst es noch weiter aufmotzen, wenn du die folgenden Einstellungen veränderst!"

Lautstärke/Rumble – Dieses Spiel unterstützt den Lautsprecher der Wii-Fernbedienung und die Rumble-Funktion. Das Anpassen der Lautstärke des Lautsprechers oder das Aktivieren bzw. Deaktivieren der Rumble-Funktion kann im **Wii-FB-Einstellungsbildschirm** (erreichbar über das **HOME-Menü**) vorgenommen werden.

Dolby Pro Logic II – Dieses Spiel unterstützt das Surround-Format unter Verwendung von Dolby Pro Logic II. Wähle in den Wii-Systemeinstellungen SOUND und dann SURROUND aus, um das Surround-Format zu aktivieren.

ACHTUNG – HANDGELENKSSCHLAUFE VERWENDEN



Führe deine Hand durch die Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung und nimm die Wii-Fernbedienung sicher in die Hand. Justiere den Stopper, so dass die Schlaufe sich nicht vom Handgelenk löst. Gib Acht, den Stopper nicht übermäßig festzuziehen. Es genügt, wenn die Schlaufe nicht verrutschen kann.

VORSICHT: Halte die Wii-Fernbedienung stets sicher in der Hand. Bitte verwende stets die Wii-Fernbedienungshülle (RVL-022) und die Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung, um zu verhindern, dass dir die Wii-Fernbedienung beim Spielen aus der Hand gleitet und dadurch Schäden an der Umgebung sowie der Wii-Fernbedienung entstehen oder andere Personen verletzt werden. Die Wii-Fernbedienungshülle bietet Schutz, falls die Wii-Fernbedienung beim Spielen versehentlich aus der Hand gleitet oder fallen gelassen wird. Achte bitte auf ausreichenden Abstand zu anderen Personen oder Gegenständen, wenn du Wii-Spiele spielst. Unterbrich das Spiel und trockne deine Hände, sollten diese verschwitzt oder feucht sein. Vermeide es außerdem, mit der Wii-Fernbedienung stärker zu schwingen als notwendig, da die Wii-Fernbedienung durchaus auch auf weniger schwungvolle Bewegungen reagiert.

WARNUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Die Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung kann sich um den Hals schnüren.

60Hz (480i)-Modus

Kompatibel mit 50Hz 60Hz

Vielen ist der Unterschied zwischen dem 50Hz- und dem 60Hz-Modus nicht bekannt. Da die meisten neueren Fernsehgeräte den 60Hz-Modus unterstützen, lohnt es sich, herauszufinden, ob dein Fernseher kompatibel ist. Vereinfacht gesagt bezieht sich der Begriff Hz (Hertz) auf die Anzahl der Bilder, die pro Sekunde auf dem Bildschirm dargestellt werden.

50Hz stellt 25 Bilder pro Sekunde dar, wohingegen 60Hz annähernd 30 Bilder pro Sekunde darstellt. Dies klingt nicht nach einem gravierenden Unterschied, allerdings ist die Qualitätsverbesserung auf dem Bildschirm eindeutig zu sehen. Die 60Hz (480i)-Darstellung bietet Spielern eine qualitativ hochwertigere Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern und eine optimale Spielgeschwindigkeit, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den 60Hz (480i)-Modus zu aktivieren, wähle diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Manche, in erster Linie ältere, Fernsehgeräte können jedoch keine Spiele im 60Hz (480i)-Modus darstellen. Daher kann es bei einem kleinen Prozentsatz der Spieler zu Schwierigkeiten bei der Darstellung dieses Spiels auf ihren Fernsehgeräten kommen. Um herauszufinden, ob dein Fernsehgerät den 60Hz (480i)-Modus darstellen kann, schlage bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wende dich an den zuständigen Hersteller.

Sollte nach dem Wechsel zum 60Hz (480i)-Modus der Bildschirm schwarz bleiben oder ein verzerrtes Bild darstellen, ist es wahrscheinlich, dass dein Fernseher den 60Hz (480i)-Modus nicht unterstützt. Wenn du den RESET-Knopf der Wii-Konsole betätigst, während du unten auf dem Steuerkreuz gedrückt hältst, startet das Wii-System im 50Hz (576i)-Modus neu. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Wenn du zum Anschluss ein Wii-RGB-Kabel (RVL-013) (separat erhältlich) verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Kompatibilität verfügt, oder wenn du zum Anschluss ein Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) verwendest und das Fernsehgerät über einen Komponenten-Eingang verfügt, erfolgt eine wesentlich schärfere Bildwiedergabe.

EDTV/HDTV (480p)-Modus – Progressive Scan

Kompatibel mit EDTV/HDTV

Die EDTV/HDTV (480p)-Darstellung erfolgt progressiv und bietet Spielern die qualitativ hochwertigste Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die gestochen scharfe Bildwiedergabe und eine optimale Spielgeschwindigkeit mit stark reduziertem Flimmern, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen. Wir von Nintendo möchten, dass die Spieler unsere Spiele unter den bestmöglichen Bedingungen erleben.

Abhängig von der Kombination des verwendeten Kabels und des Fernsehgerätes kann es jedoch sein, dass dieser Modus nicht dargestellt werden kann. Schlage bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wende dich an den Hersteller, um zu erfahren, ob dein Fernsehgerät über die erforderliche Progressive Scan-Technik verfügt. Stelle außerdem sicher, das Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) zu verwenden und Progressive Scan am Fernsehgerät zu aktivieren, wenn du diesen Modus auswählst.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den EDTV/HDTV (480p)-Modus zu aktivieren, wähle diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

1 Handlung und Figuren

Einst lebte an einem uralten Ort, dem Reich des Rüttelns, ein Volk elfenhafter Kreaturen, die sich selbst Mürfel nannten. Ihre friedliche Existenz wurde eines Tages von einem adeligen Piraten, bekannt als König Rüttelbert, gestört. Er entführte Königin Midori und stahl mit dem Unerschöpflichen Münzbeutel den größten Schatz des Reiches. Alle Mürfel wurden von ihm gefangen genommen...

Oder etwa doch nicht?

Denn einem tapferen Mürfel, dessen Name durch einen bemerkenswerten Zufall ebenfalls Mürfel lautet, gelingt die Flucht aus dem eisernen Griff von König Rüttelbert. Daraufhin wendet es sich mit der Bitte um Beistand an Kapitän Kandis, die wiederum Wario als Helfer anheuert...

Wario

Jaaa, das bin ich! Der Fachmann fürs Raffen, Einsacken und Abräumen!

Kapitän Kandis

Bitte? Ein Schatz? Noch dazu in einem uralten Land? Diese Chance lass ich mir nicht entgehen!

Mürfel das Mürfel

Wie grauenvoll! Unsere Königin und unser größter Schatz wurden uns gestohlen! Du musst uns helfen, Herr Wario!

Königin Midori

Was auch passieren mag, wir dürfen nicht zulassen, dass König Rüttelbert die Ruhe und den Frieden unserer Welt zerstört! Lass uns gemeinsam dem Reich des Rüttelns Recht und Ruhe zurückgeben!

König Rüttelbert

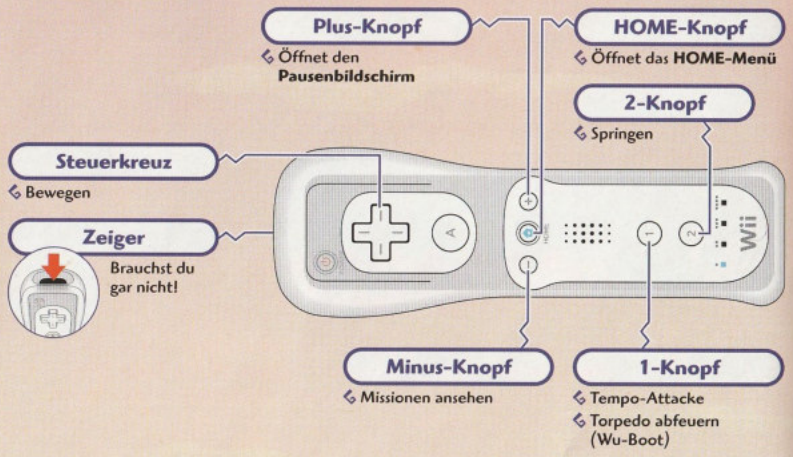
Bwahahaha!
Schatz und Königin, alles meins!
Endlich bin ich der wahre Herrscher über das Reich des Rüttelns!

Steuerung

Halte die Fernbedienung einfach waagerecht, wenn du beim Weltretten mit anpacken möchtest!

Waaas, du willst wissen, was ich so alles kann? Dann guck weiter hinten auf den Seiten 18 – 23, steht alles da!

Wii-Fernbedienung



Navigation im Menü

✚ : Menüpunkt auswählen

2 : Auswahl bestätigen

1 : Auswahl zurücknehmen

Wii-Fernbedienung schütteln

Schütteln (S. 20)

Donnerwumme (S. 21)

Legen wir los!

Da du an die geistige Größe des unglaublichen Wario wohl sowieso nicht heranreichst, erkläre ich dir hier mal die Grundlagen. Sieh zu, dass du sie verstehst, sonst sind wir angeschmiert!

1. Schiebe die WARIO LAND™: THE SHAKE DIMENSION-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein. Der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt. Lies die Informationen auf diesem Bildschirm durch und drücke dann den A-Knopf!

   (Hey, übrigens wird der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** auch angezeigt, wenn du die Disc erst nach dem Einschalten der Wii-Konsole einschiebst.)

2. Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf den **Disc-Kanal** im **Wii-Menü** und drücke den A-Knopf.

3. Der **Startbildschirm des Kanals** wird angezeigt. Wähle START aus und drücke den A-Knopf.

4. Es werden Informationen zur Handgelenksschlaufe angezeigt. Stelle sicher, dass die Handgelenksschlaufe fest sitzt, und drücke anschließend den A-Knopf.

5. Halte die Wii-Fernbedienung beim Spielen waagerecht und drücke den 2-Knopf. Drücke noch mal den 2-Knopf, wenn der **Titelbildschirm** erscheint!

Spielstand auswählen

Such dir im **Spielstandbildschirm** einfach einen der vier Spielstände aus. Mithilfe des Steuerkreuzes kannst du einen davon anwählen und die Auswahl durch Drücken des 2-Knopfs bestätigen!

Du willst ganz von vorn anfangen? Dann wähle EIN NEUES SPIEL BEGINNEN. Nun siehst du meinen Starauftritt in der Eröffnungssequenz und dann geht's ab! Wenn du ein Spiel fortsetzen möchtest, wähle den entsprechenden Spielstand aus und sofort stehst du in meiner prächtigen Garage.

Spielstandverwaltung

SPIELSTAND KOPIEREN	Damit kannst du einen Spielstand auf einen anderen kopieren. Du musst erst den Spielstand auswählen, den du kopieren möchtest, und dann den, der überschrieben werden soll. Hau bloß nichts durcheinander!
SPIELSTAND LÖSCHEN	Damit kannst du einen Spielstand löschen. Wähle den Spielstand aus, der gelöscht werden soll. Spiel ja nicht damit herum! Wenn du einen Spielstand erst mal gelöscht hast, ist er wirklich weg! Für immer! Also pass gefälligst auf!

Spieldaten speichern

Ich sag dir mal was: In diesem Meisterwerk von einem Spiel wird ganz automatisch gespeichert. Das nenn ich Technologie!

Wenn du eine Stage geschafft hast, im **Pausenmenü** AUFGEBEN wählst oder in meine coole Garage zurückkehrst, nachdem du dir neue SCHÄTZE angeschaut oder dich mit der JUKEBOX vergnügt hast, speichert sich das Spiel ganz von selbst. Dafür ist im Speicher deiner Wii-Konsole nur **1 freier Block** erforderlich! Ganz ohne geht's natürlich nicht, sorge also für genügend Platz!

Wenn du wissen willst, wie du Spieldaten aus dem Speicher der Wii-Konsole löschen kannst, lies den Abschnitt Wii-Systemeinstellungen und Datenverwaltung in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Warios Garage

Sobald du ein Spiel fortsetzt oder einen der Kontinente im Spiel verlässt, landest du in meiner Garage – erwähnte ich übrigens schon, wie fantastisch sie ist? Dort kannst du eine der drei Optionen im Menü auswählen oder den 1-Knopf drücken, um zurück zum **Titelbildschirm** zu gelangen.

Beute!!!

Der Wert aller Münzen und Juwelen, die du bis jetzt ergattert hast!

Energieleiste

Nimmt ab, wenn dir jemand Schaden zufügt. Hättest du nicht gedacht, was? Kauf dir ein Herz, wenn du die Leiste erweitern willst (S. 17).

Knopfbelegung

Wie du siehst, wird dir hier erklärt, wie du in **Warios Garage** zurechtkommst. Hilfreich, nicht?

Spielstatus

Hier siehst du, wie viel vom Spiel du schon geschafft hast. Dein Fortschritt beim Abschließen der STAGES, beim Erbeuten der SCHÄTZE und beim Erfüllen der MISSIONEN wird in Prozent angegeben.

Garagenmenü

KARTEN-AUSWAHL	Stürz dich direkt ins Abenteuer und such dir einen Kontinent und eine Stage zum Durchkämpfen aus. Außerdem kannst du auch in der Piratenbudike (S. 13) vorbeischauen!
SCHÄTZE	Na, was haben wir denn schon alles gefunden? Schau dir alle eroberten Schätze an!
JUKEBOX	Hör dir den gesamten Soundtrack des Spiels an, wann immer du willst! Wie, da ist nichts? Natürlich nicht! Du musst zunächst alle Missionen in einer Stage erfüllen (S. 14), bevor die Musik hier verfügbar ist! Was wartest du noch? An die Arbeit! Oh, und die Filme, die es für Schnäppchenpreise in der Piratenbudike gibt, kannst du dir hier auch reinziehen!

Jetzt fang schon an zu spielen!

Du bist ja immer noch hier! Jetzt wähl schon KARTENAUSWAHL, wenn du schon in meiner Garage stehst, und reise in das Reich des Rüttelns. Such dir eine Stage aus und schon kann's losgehen!

Kontinent und Stage auswählen

Wähle durch Drücken nach rechts und links auf dem Steuerkreuz einen Kontinent aus und bestätige die Auswahl mithilfe des 2-Knopfs. Und jetzt such dir eine Stage aus! Ich weiß ja nicht, wie das mit dir ist, aber habe ich mich einmal entschieden, gibt's kein Zurück. Falls du doch zurück möchtest, drücke den 1-Knopf.

Ach, erwähnte ich schon, dass du die Kontinentenkarten erst in der Piratenbudike kaufen musst? Wenn du sie dir nicht holst, bleiben die Kontinente für immer unentdeckt!

Missionen in dieser Stage

: Erfüllte Missionen (S. 14)

: Nicht erfüllte Missionen

Schätze in dieser Stage

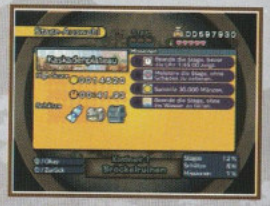
: Erplünderte Schätze

: Übrige Schätze

Boss-Stage

Auf ins Abenteuer

Hast du dich endlich entschieden? Alles klar! Dann siehst du jetzt den HIGH SCORE und die MISSIONEN für diese Stage. Hast du dir alles angeschaut, drücke zweimal auf den 2-Knopf und los geht's!



Stage abschließen

Schließe Stages ab, indem du Mürfel befreist und sie zurück zum Dimensionstor bringst. In den Boss-Stages musst du natürlich am Obermotz vorbei! Hast du eine Stage gemeistert, wird der **Ergebnisbildschirm** angezeigt. Drücke den 2-Knopf, um zur **Stage-Auswahl** zurückzugelangen, und von dort aus kannst du dich ins nächste Abenteuer stürzen!

Erfüllte Mission

Punkte

Wie viel Zeit hast du gebraucht, wie viele Münzen erwischt?

Erplünderte Schätze

Die Piratenbudike

Möchtest du der Piratenbudike einen Besuch abstatten, dann wähle im **Kartenauswahl-Bildschirm** DAS SÜSSE DING und anschließend PIRATENBUDIKE. Dort kannst du deine Reichtümer sofort in Kontinentenkarten und nützlichen Kleinkram (S. 17) umwandeln. Praktisch!

Worum geht's hier überhaupt?

Du weißt bereits, dass du durch die Stages kommst, indem du Mürfel befreist und wieder zum Dimensionstor saust. Aber das eigentlich Wichtige sind doch die Schätze!

Sammle einfach alles ein!

Vergiss nur nicht die kostbaren Münzen und Schätze, wenn du sowieso schon da bist. Wenn etwas scheinbar unerreichbar ist, versuche, Gegner zu deinem Nutzen einzusetzen oder was halt noch so herumliegt! Guck in jeder Ecke nach! Du darfst nichts liegen lassen!!! Was sich so angesammelt hat, siehst du im **Schatzbildschirm** **(S. 11)**.

Mürfeln helfen!

Ach so... Und falls du über irgendwelche festgesetzten Mürfel stolperst... Na, wenn du schon mal da bist, kannst du sie auch gleich mitnehmen. Schnapp dir einfach den Käfig und rüttel ihn ordentlich durch **(S. 20)**, um das Mürfel rauszuholen! Übrigens haben diese blöden Dinger eine Alarmanlage. Wenn du sie anfasst, geht sofort ein Alarm los und setzt einen Countdown in Gang. Du musst auf jeden Fall innerhalb der Zeit zurück zum Dimensionstor, sonst bist du echt verratzt!

Sitzt du mal am Steuer eines Wu-Boots **(S. 23)**, dann kannst du den Käfig natürlich nicht einfach in die Griffel nehmen. Wie du sie dann befreien kannst, willst du wissen? Tja, streng dein Köpfchen mal ein bisschen an!

Missionen erfüllen!

In jeder Stage gibt es Missionen zu erfüllen, zum Beispiel musst du dich einem bestimmten Gegner an die Fersen heften oder eine vorgegebene Anzahl an Münzen sammeln. Du kannst eine Stage zwar auch abschließen, ohne die Missionen auch nur anzusehen, aber nur, wenn du alle Missionen schaffst, wird die jeweilige Hintergrundmusik der Stage für dich in der **Jukebox** **(S. 11)** freigeschaltet! Klasse, was?

Zurück zum Dimensionstor!

Behalte bloß die Zeit im Auge, wenn du zurück zum Eingang hetzt! Das gerettete Mürfel zeigt dir, wo es langgeht, pass also immer auf, wohin es zeigt. Schaffst du es innerhalb der Vorgabe zum Tor zurück, hast du die Stage geschafft!

Oh, und noch etwas! Unter Wasser trifft das nicht zu. Steuerst du ein Wu-Boot, ist die Stage abgeschlossen, sobald du das Mürfel befreit hast.

Schlag den Obermotz!

Wie? Was??? Die Stage sieht anders aus als die anderen? Dann kriegst du es gleich mit einem Boss zu tun! Besiegen musst du ihn, also Attacke!!! Aber das ist wohl hoffentlich klar.

Game Over

Das Spiel ist aus, wenn dir alle Energie ausgeht oder du es nicht innerhalb des Zeitlimits zurück zum Dimensionstor schaffst. Du kannst die Stage dann ERNEUT VERSUCHEN, und dann sagst du was? JA sagst du! Hast du unterwegs einen Kontrollpunkt aktiviert, dann kannst du gleich dort weitermachen.

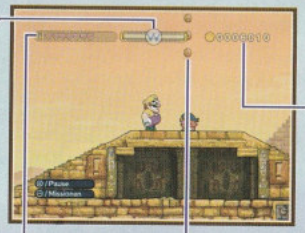
Wenn du NEIN sagst, gelangst du zurück zur **Stage-Auswahl** und musst in jedem Fall wieder am Anfang der Stage weitermachen, merk dir das!

Abenteuer, wir kommen!

Im Spiel steuerst du mich, einen umwerfenden und charismatischen Helden in den besten Jahren, von einer Stage zur nächsten. Überall liegt kostbares Zeug rum! Sperr also die Augen auf!

Und ich will auch gern viele von den Münzen – lass nur nichts anbrennen!

Was es in Stages alles zu sehen gibt



Kraftanzeige

Ist diese Anzeige voll, dann wird ein angezeigt und du kannst eine Donnerwumme ausführen (S. 21).

Beute!!!

Mehr davon! Immer mehr! Hier siehst du den Wert aller Münzen und wertvollen Krams, den du aufgestöbert hast.

Energieleiste

Ganz einfach: Nimmst du Schaden, nimmt sie ab. Es gibt aber eine Kur: Knoblauch! Lecker!!! Hast du noch einen Energietrunk einstecken, siehst du neben der Leiste.

Münzen

Mir wird ganz warm ums Herz! Es gibt sie in den verschiedensten Formen und Farben. Einige sind mehr wert als andere. Aber ich will sie alle! Alle! Auch die ganz kleinen! Kleinvieh macht nämlich auch Mist!

16:9-Format

Hast du bei deiner Wii-Konsole in den Wii-Systemeinstellungen ein Bildschirmformat von 16:9 gewählt, dann kannst du die eingesackten Schätze und den Status der aktuellen Missionen sehen! Weitere Informationen findest du im Abschnitt Wii-Systemeinstellungen und Datenverwaltung in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Status der Mission

Neben misslungenen Missionen siehst du und die erledigten blinken weiß.

Gesammelte Schätze

Blöcke

Es gibt in einigen Stages Blöcke mit seltsamen Eigenheiten. Schauen wir uns die doch mal an!

Möglichkeitsschalter

Kann man mit ihm... andere Blöcke verschwinden und auftauchen lassen? Wozu das nur gut sein mag?

Bombenblock

Fasst du diese Blöcke an oder werden sie durch eine Donnerwumme (S. 21) erschüttert, fängt ein Countdown an. Und dann: Wariummms!

Flammenblock

Was wohl passiert, wenn man in den reinläuft, während man in Flammen steht...? (S. 25)

Frostblock

Stell dir vor, man kracht da wie eine Lawine hinein! (S. 25)

Items

Wenn du es in einem Stück durch mein Abenteuer schaffen willst, brauchst du wirklich ein paar von diesen Dingern. Einige bekommst du, indem du Gegner gut durchschüttelst (S. 20), andere gibt's in der Piratenbudike.

Knoblauch

Nichts Gesünderes gibt es als diese wohl duftenden Leckerbissen! Sie füllen deine Energieleiste wieder auf, die kleinen um ein Herz, die großen um vier. Lecker!!!

Herz

Erweitert deine Energieleiste um ein Herz.

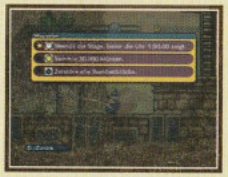
Energietrunk

Wenn deine Energie sich erschöpft hat und du so einen Trunk einstecken hast, werden alle Herzen sofort wieder aufgefüllt. Du kannst aber nicht mehr als zwei davon mit dir herumtragen! Aber keine Sorge, so haben wir mehr Platz für fette Beute!!! Wahaha!

Pause einlegen

Zwei Möglichkeiten hast du, um das Spiel in einer Stage zu pausieren: Drücke den Plus-Knopf, um den **Pausenbildschirm** zu öffnen, ein Druck auf den Minus-Knopf bringt dich zum **Missionsbildschirm**.

Pausenbildschirm



Missionsbildschirm

Pausenmenü

STEUERUNG	Du hast schon wieder die Steuerung vergessen? Schau einfach hier nach!
AUFGEBEN	Du kommst zurück zur **Stage-Auswahl**. Vorsicht, dabei verlierst du alle Münzen und Schätze, die du in dieser Stage gesammelt hast!
ERNEUT VERSUCHEN	Nimm dir die Stage noch einmal von vorne vor bzw. vom Kontrollpunkt aus, wenn du diesen schon erreicht hattest. Fängst du wieder ganz neu an, verlierst du alle Münzen und Schätze, die du bereits gesammelt hattest. Beginnst du am Kontrollpunkt, verlierst du alles, was du nach seinem Passieren gefunden hattest.

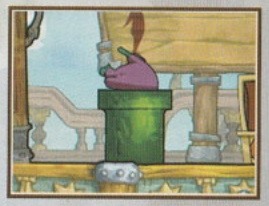
Was ich alles kann!

Im Prinzip ist das Spiel ja schon aufregend genug, wenn ich einfach nur herumstehe. Aber komme ich erst einmal in Bewegung, ist für einen richtigen Adrenalinschub gesorgt!

Bewegen

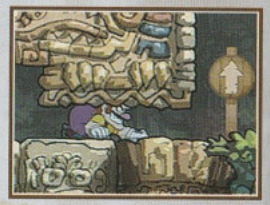
Nach links und rechts laufe ich, wenn du die entsprechenden Richtungen auf dem Steuerkreuz drückst. Einfach, oder? Natürlich kannst du auf dem Steuerkreuz auch nach oben und unten drücken, so erklimme ich Leitern und Seile. Drücke nach unten, wenn ich mich elegant von einer Stange nach unten schwingen soll.

Röhre betreten



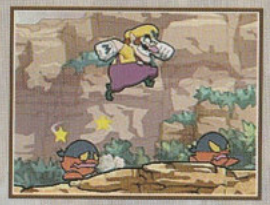
Drücke auf dem Steuerkreuz nach unten, während ich auf einer Röhre stehe, damit ich hineinklettere. Wenn sie über mir ist, drücke den 2-Knopf und halte das Steuerkreuz nach oben gedrückt.

Ducken



Ich ducke mich, wenn du auf dem Steuerkreuz nach unten drückst. So quetsche ich mich durch die engste Spalte oder gehe gegnerischen Angriffen aus dem Weg. Drückst du den 2-Knopf, während ich mich klein mache, springe ich in der Position sogar in die Lüfte! Das sieht recht fesch aus, muss ich mal sagen.

Springen 2



Das Drücken des 2-Knopfs lässt mich in die Lüfte springen. So erreiche ich auch hochgelegene Orte oder kann einige Gegner ziemlich ins Taumeln bringen. Halte den 2-Knopf gedrückt, während ich auf einen Gegner springe, so komme ich noch viel höher!

Stampf-Attacke

in der Luft drücken

Drücke auf dem Steuerkreuz nach unten, während ich mich in der Luft befinde. Aus großen Höhen heraus sprenge ich so sogar Metallblöcke!

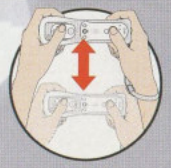
Tempo-Attacke 1

Mit der Tempo-Attacke kann ich durch Blöcke brettern! Drücke einfach den 1-Knopf. So kriegen wir auch die ganzen Schatztruhen auf!

Schütteln

Wii-Fernbedienung fortlaufend schütteln

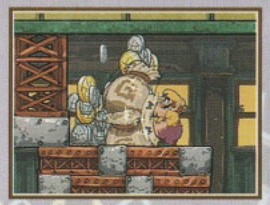
Wo befinden wir uns gleich? Ach, im Reich des Rüttelns! Da verstehst du gleich, wie wichtig dieser Trick ist, stimmt's? Es gibt noch ein paar kleine Details, die du beim Schütteln von allem möglichen Zeugs beachten musst. Pass mal auf.



Objekt / Gegner schütteln

Wii-Fernbedienung schütteln, während ich Objekte / Gegner halte

Viele Dinge im Spiel müssen gut geschüttelt werden. Wie das geht? Gehe nah an einen Gegenstand oder einen betäubten Gegner heran um ihn aufzuheben und rüttele ihn gut durch! Vielleicht springen dabei ja ein paar Münzen oder die ein oder andere Knoblauchzehe raus!

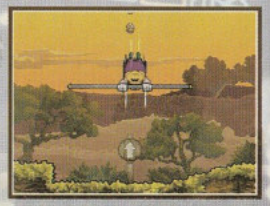


Schwingen / Pendeln

Wii-Fernbedienung schütteln, während ich mich an Stangen / Seilen festhalte

Wenn ich an einer Stange oder einem Seil hänge, musst du die Wii-Fernbedienung ebenfalls schütteln. Nur so schwinge ich athletisch an einer Stange oder pendele an Seilen! So kann ich viel weiter und schneller springen, merk dir das!

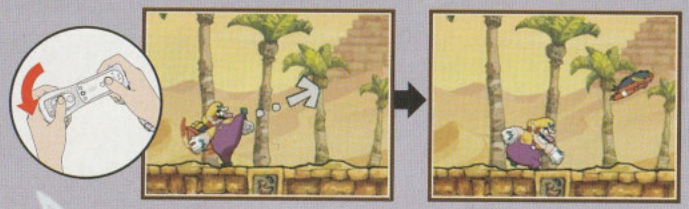
Natürlich kann ich am Seil auch pendeln, indem du links und rechts auf dem Steuerkreuz drückst. Aber mal echt, das ist doch unter meinem Niveau!



Werfen

1 während etwas gehalten wird

Wieso nicht mal Zeug durch die Gegend pfeffern? Alles, was ich hochheben kann, kann ich auch werfen! Halte den 1-Knopf gedrückt und neige die Wii-Fernbedienung in die Richtung, in die du schießen möchtest. Jetzt nur noch den 1-Knopf loslassen – und? Getroffen?



Donnerwumme

Wii-Fernbedienung einmal schütteln

Einmal kräftig mit der Wii-Fernbedienung geschüttelt, und mein ganzes Gewicht kracht auf den Boden, dass alles umfällt! Gegner werden aus dem Takt gebracht, wackelige Blöcke fallen herunter... Wer weiß, was sonst noch passieren kann!

Allerdings musst du immer kurz warten, bis (S. 16) wieder sichtbar ist, um eine neue Donnerwumme auszuführen. Dauert auch nicht lang.

Einradkessel steuern

Einsteigen/Aussteigen	Bewegen	Springen
✚ / ✚	Wii-Fernbedienung nach links/rechts neigen	2

Hau gegen einen Einradkesselschalter und uns steht ein lässiges Gefährt zur Verfügung! Wow, es fährt auf Gleisen! Drücke nach unten auf dem Steuerkreuz, nachdem mein erhabener Körper auf dem Einradkessel platziert ist. Schon sitz ich drin! Neige die Wii-Fernbedienung nach links und rechts, bewegt sich der Kessel auf den Gleisen entlang. Je weiter du die Wii-FB neigst, desto schneller geht es voran. Und selbst springen können diese Wunderwerke der Technik auch noch: Drücke einfach den 2-Knopf. Doch lieber aussteigen? Dann drücke auf dem Steuerkreuz nach oben.

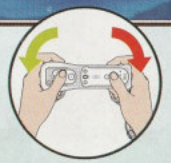
Pass ja auf deine Einradkessel auf!

Einradkessel gehen nämlich kaputt, wenn du sie nach dem Abheben nicht wieder auf den Gleisen aufsetzen lässt. Also gut zielen beim Springen!

Wu-Boote steuern

Vorwärts/Rückwärts bewegen	Richtung ändern	Torpedo abfeuern
✚	Wii-Fernbedienung nach links/rechts neigen	1

Der Bildschirm bewegt sich automatisch, wenn du dich in einem Unterwasserlevel befindest. Auch das Wu-Boot bewegt sich von selbst. Umschiffe Gegner und Hindernisse, indem du seine Geschwindigkeit und Richtung anpasst. Wenn du auf dem Steuerkreuz nach links drückst, bewegt sich das Wu-Boot zurück, drückst du nach rechts, beschleunigt es etwas. Neigen der Wii-Fernbedienung nach links richtet das Wu-Boot nach oben, Neigen nach rechts nach unten. Und schließlich gibt's noch den 1-Knopf – der feuert die Torpedos ab! Kawumm!



Falls du nicht weiterweißt!

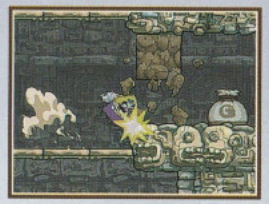
Extra für dich schüttel ich noch ein paar fantastische Tipps und Tricks aus dem Ärmel! Lauscher aufsperren, okay?!?

Im Zweifelsfall: schütteln!!!

Und zwar alles. Münzbeutel, Gegner, Käfige. Alles, was du festhalten kannst, kannst du auch schütteln! Und dabei wird so einiges zu Tage gefördert. Falls du zu Boden gehst, rüttel ein paar Mal kräftig mit der Wii-Fernbedienung herum, dann geht's dir schneller wieder besser.

Block sehen – Block zerhauen!

Blöcke existieren, um kaputt gemacht zu werden! Ganz besonders die, die sich dir entgegenstellen. Sie sind mit einer Tempo- oder Stampf-Attacke schnell aus dem Weg geräumt. Pass aber auf, dass du dir nicht den Boden unter den Füßen wegreißt!



Schau dir die Demo an, um Infos über die Steuerung zu erfahren!

Wenn du auf dem **Titelbildschirm** überhaupt keinen Knopf drückst, wird eine Demo abgespielt, die die gesamte Steuerung erläutert! Manchmal tut man eben am besten gar nichts!

Verwende alle verfügbaren Hilfsmittel!

Ja, ja, ich mag ja ein Fels in der Brandung sein, aber es gibt Momente, in denen selbst ich Hilfe brauche. Dann wird es höchste Zeit, dich aller Mittel zu bedienen, die du auftreiben kannst! Wenn sich also irgendetwas in der Stage verwenden lässt, verwende es! Mach das zu deinem Motto!

Schnellsprintflitzer

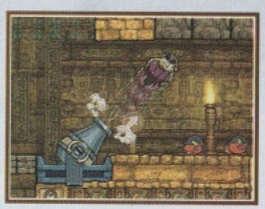
Reinhüpfen und fortflitzen! Hast du gesehen, auf welche Geschwindigkeiten mich diese Teile beschleunigen!?! Unglaublich! Damit kann ich sogar durch Blöcke preschen, die mit Tempo- und Stampf-Attacken nicht zu knacken waren!

Wackelsäule

Es steht so eine Säule im Weg? Dann setze die unerbittliche Donnerwumme ein! Vielleicht kannst du das sogar tun, während ich auf so einer Säule draufstehe, und mich damit in ungeahnte Höhen heben!

Bomb-O-Kete

Aus denen werde ich mit einem Affentempo herausgeschossen, aber du kannst die Flugbahn selbst bestimmen! Wenn ich drauf stehe, drücke auf dem Steuerkreuz nach unten und ich klettere hinein. Neige die Wii-Fernbedienung, bis die gewünschte Richtung erreicht ist. Halte den 2-Knopf gedrückt und du lädst den Schuss auf, lasse den 2-Knopf los und schon bin ich unterweeeeegs! Wenn du den 1-Knopf drückst, während du den 2-Knopf gedrückt hältst, wird die Aktion abgebrochen.



Frost und Flammen

Gerate ich in Kontakt mit Feuer, gehe ich in Flammen auf und renne wie wild umher. Wenn ich dann in eine Wand oder so was renne, werde ich zu einem Feuerball! Mit Schnee passiert so was Ähnliches, fällt nämlich Schnee auf mich und ich stehe auf einem Abhang, gehe ich ab wie eine Lawine!

Was, du willst mir so was lieber nicht antun? Du kleines Sensibelchen!!! Streng mal dein Köpfchen an, vielleicht können wir das sogar zu irgendwas verwenden!

Credits

DIRECTOR
YAMAUCHI Madoka

ASSISTANT DIRECTOR
MATSUMIYA Nobuo

PLANNING
YAMAUCHI Madoka
SEI Kentaro
YONETANI Kazumasa
ABE Naoya
KAWAMINAMI Keita
KAWABATA Asami

PROGRAM DIRECTOR
YAGI Koichi

PROGRAMMING
MORI Takanori
KURAOKA Hironori
MATSUDA Yuhei
SAKAMOTO Yuta
ABE Naoya

DESIGN DIRECTOR
TSUKAWAKI Tadanori

DESIGN
ICHII Atsuko
IZUMI Akiko
YONETANI Kazumasa
KONO Atsushi
NISHINO Yuta
IMAI Makoto
KAWABATA Asami
OZAWA Ayako
HOBO Yoshihiro
ITO Yuko
MIYAZAWA Ayaka
NOBE Yoshie

MUSIC & SOUND EFFECTS
TOMITA Tomoya

MUSIC
HAMANO Minako

SOUND SUPERVISOR
NAKATSUKA Akito

BACKGROUND
KUSANAGI, Inc.

ART DIRECTOR
SUE Nobuhito

BACKGROUND LAYOUT DESIGN
TANIUCHI Yuho
TSUNADO Eiko

BACKGROUND COLOR ILLUSTRATION
OHIZUMI Anna
KUMANO Hatsumi

BACKGROUND MANAGEMENT
NAKAZA Yoji

CHARACTER MOTION & ANIMATION MOVIE
Production I.G

CHARACTER MOTION

KEY ANIMATORS
TAKAKURA Yoshihiko
TAKAHASHI Hideki
SUETOMI Shinji
OKUBO Toru
KUBOTA Yasutaka
KAMEI Kanta
RYUNO Tatsuo
KOTANI Kyoko
HIRAMATSU Takeshi
MATSUMOTO Keita
GOTO Naomi
IGARASHI Naoko
TAMAKI Shiro
OKA Tomomi

SECOND KEY ANIMATION
Hong Changhee

INBETWEEN CHECKER
NOGAMI Maiko

INBETWEENERS
SAKAI Eriko
TANAKA Yasumi
NISHIDA Masatsugu
Wombat
Yuhodou
A.P.P.P.
Dogakobo
Nomad
Nakamura Production
Frontline
Ufotable
Gallop

COLOR DESIGNER AND COLOR COORDINATOR
MOTEGI Sayo

DIGITAL PAINT
INOUE Katsue

2D WORKS
ONO Chieko

ANIMATION MOVIE

DIRECTOR
KOYAMA Yasutaka

STORYBOARD
KOYAMA Yasutaka
TAKAHASHI Hideki

KEY ANIMATION SUPERVISOR
TAKAKURA Yoshihiko

KEY ANIMATORS
TAKAKURA Yoshihiko
Hong Changhee
HIRAMATSU Takeshi
TAKAHASHI Hideki
TSUSHIMA Kei
KIMURA Yuko

INBETWEEN CHECKER
NOGAMI Maiko

INBETWEEN STUDIOS
R.I.C
Frontline
Delta Peak Production
Xebec
Wombat
Daume
Yuhodou

ART DIRECTOR
OHNO Hiroshi

BACKGROUND ARTISTS
OHNO Kumiko
AMMI Kaori
NAKAYAMA Mina

COLOR DESIGNER AND COLOR COORDINATOR
MOTEGI Sayo

DIGITAL PAINT
WATANABE Yoko
Studio elle
Studio rong
runroad
Studio easter

2D WORKS
ONO Chieko
NISHIYA Tomoe

SPECIAL EFFECTS
MURAKAMI Masahiro

COMPOSITE DIRECTOR
KOGAWA Makoto

3D CG
DANDELION ANIMATION STUDIO LLC

VISUAL EFFECTS
KAMEI Kanta

FILM EDITING
HOZO Shunya

PRODUCER
TERAKAWA Hidekazu

PRODUCTION MANAGER
MATSUSHITA Keiko

PRODUCTION ASSISTANTS
KASUMI Maiko
HORA Miho

ARTWORK
YOSHIOKA Kazuya
KOTAKI Yuka

ILLUSTRATION
TSUKAWAKI Tadanori
ADACHI Yuri
NAKANO Yusuke

VOICE
Charles Martinet
MOGAMI Tsuguo
HIROSE Hitomi

NOE LOCALISATION MANAGEMENT
Andy FEY
Erkan KASAP
Jan KUCZYNSKI

EUROPEAN MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT
Adrian MICHALSKI
Silke SCZYRBA
Peter SWIETOCHOWSKI
Hitomi NAITOH
Jan MUHL
Sascha NICKEL
Bianca ROSE
Kathrin GRIESER
Petra BECKER
Alfiya ALESHEVA
George KAMAROUDIS
Moni HÄNDSCHKE
Oleg SDARSKIJ
Jasmina LIBONATI
Patrick SHIELDS
Gemma COLLINGE
Judith MATZ
Ariel DEL RIO DE ANGELIS
Amparo ALMODÓVAR PRIETO
Florence d'ANTERROCHES
Angela NARDONE
Robert DE BOER
Wojciech SITARSKI

SPECIAL THANKS
HIROSE Tokuko
ISONO Yoshikazu
WATANABE Emi

PRODUCERS
HARADA Takahiro
EBISU Etsunobu

SENIOR PRODUCER
UMEZAKI Shigeharu

DEVELOPED BY
GOOD-FEEL

EXECUTIVE PRODUCER
IWATA Satoru

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

Notizen

Notizen

Notizen

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Altersein-
stufungen

Inhaltsbe-
schreibung

VULGÄR-SPRACHE

DISKRIMI-NIERENDE INHALTE

DROGEN-MISSBRAUCH

GLÜCKS-SPIEL

ANGSTVER-URSACHENDE INHALTE

SEXUELLE INHALTE

GEWALTDAR-STELLUNG

Durch das PEGI-Online-Logo wird der Spieler darauf hingewiesen, dass eine Online-Funktion für das Spiel besteht. Um weitere Informationen zur Online-Funktion des Spiels zu erhalten, besuche bitte http://www.pegionline.eu

Weitere Informationen zum PEGI-Einstufungssystem (Pan European Game Information) findest du unter:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von dir erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Die Kennzeichnung erfolgt unter Verwendung der nachstehenden USK-Kennzeichen sowohl auf der Verpackung des Produktes als auch auf dem Datenträger selbst. Bitte beachte, dass die USK-Kennzeichnung auf dem Datenträger gemäß einer Ausnahmegenehmigung der Obersten Landesjugendschutzbehörden aus produktionstechnischen Gründen nur im Zweifarbendruck erfolgt. Beziehe dich in diesem Fall bitte auf die Texte im Inneren des USK-Kennzeichens auf dem Datenträger.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG findest du unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

RVL-RWLP-NOE

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz / Suisse:
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

Nintendo®

PRINTED IN THE EU